

## Préparatifs :

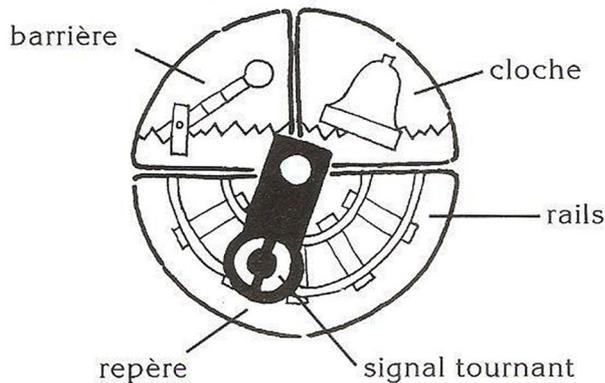
Chaque joueur choisit une **locomotive** et l'amène à la **gare correspondante** (le conducteur de la locomotive l'y attend déjà). Une fois arrivées à leur gare, les locomotives sont retournées pour être en sens de marche : elles peuvent donc démarrer à toute vitesse.

La **barrière** est posée sur le quai de la locomotive rouge.

## Déroulement du jeu :

Le conducteur/la conductrice de la locomotive rouge a le droit de commencer. Il donne un coup suffisamment fort contre le **signal tournant** pour le faire tourner.

Sur laquelle des trois cases le signal va-t'il venir s'arrêter (c'est le repère dans l'anneau blanc qui compte) ?



- **Sur les rails ?**

Bravo ! Le conducteur/la conductrice **avance sa locomotive d'une case** en imitant le bruit de la locomotive : "tchou ! tchou ! tchou ! tchou !"

- **Sur la barrière ?**

Le conducteur/la conductrice dit : "ding dong" et pose la **barrière** sur l'autre rail.

**Attention :** s'il y a une locomotive sur la case en face de la barrière, elle doit y rester jusqu'à ce que le symbole tombe à nouveau sur "barrière". La barrière sera alors changée de côté et la voie sera à nouveau libre.

- **Sur la cloche ?**

Le conducteur/la conductrice fait sonner la **cloche** et crie : "Veuillez monter s.v.p. !". Le joueur tape à **nouveau contre le signal tournant** pour le faire tourner.

Est-ce qu'une locomotive est arrivée au **point de retour** - c'est-à-dire là où les rails s'arrêtent ? Une fois que le signal tournant s'arrête à nouveau sur le repère des rails, la locomotive change de sens de marche pour faire le trajet en sens inverse, c'est-à-dire pour **retourner à la gare**.

## Fin du jeu :

Le joueur qui réussit à **revenir en premier à la gare** gagne le jeu. En récompense, il a le droit de faire sonner la cloche encore une fois.